S-CUBE

MIT ONLINE ROLLENSPIELEN DIE SOFT SKILL ENTWICKLUNG FÜR SOZIALE UNTERNEHMEN FÖRDERN

Eutopia Tutoren Handbuch für S-Cube

"Das Projekt wurde mit Unterstützung der Europäischen Kommission finanziert. Diese Veröffentlichung [Publikation] trägt allein der Verfasser. Die Kommission haftet nicht für die weitere Anwendbarkeit der darin enthaltenen Informationen."

Projekt Name:	Mit Online Rollenspielen die Soft Skills Entwicklung für Soziale Unternehmen fördern
Akronym:	**S-CUBE**
Dokument:	Lieferbar
Bezug auf WP:	WP 7
Autor:	Andrea Di Ferdinando
Partner:	UNINA
Version:	1.1
Datum:	31/12/2013

INHALT

Einleitung 4

1 Eutopia Editor 5

1.1 Eutopia Editor starten und konfigurieren 5

1.2 Optionen 6

1.3 Erstellen eines Skripts 6

1.3.1 “Haupt”bereich 7

1.3.2 “Figuren” 7

1.3.3 “Private Informationen” 8

1.3.4 “Ereignis-Dokumente” 8

1.3.5 “Ereignis-Mitteilungen” 9

1.3.6 “Fragebögen” 9

1.3.7 “Rich text” und Hyperlinks 10

1.4 Storyboard speichern und auf den Server übertragen 11

2 Web-Funktionen 12

2.1 Registrieren auf der Webseite 12

2.2 Aaktivieren Sie Ihre Tutor-Funktionen 12

2.3 Registrierung der Spieler 12

2.4 Login 13

2.5 Storyboard auf den Eutopia Server hochladen 13

2.6 Trainingssession starten 13

2.7 Storyboard mit anderen Tutoren teilen 14

3 Eutopia Client 15

3.1 Bewegen in der 3D Umgebung 16

3.2 Hauptfenster 17

3.2.1 Kommentare senden 17

3.2.2 Sessions_Funktionen managen 19

3.2.2.1 Ereignisse 19

3.2.2.2 Fragebögen 21

3.2.2.3 Lesezeichen 23

3.2.2.4 Ändern der Nutzereinstellungen 24

3.2.2.5 Notizblock 24

3.2.2.6 Anhalten einer Session 25

3.2.3 Service-Funktionen 25
3.3 Aufnehmen einer Session 26

EINLEITUNG

HINWEIS: Dieses Dokument beschreibt die Tutor-Funktionalitäten in Eutopia.

Bitte beachten Sie das EUTOPIA Benutzerhandbuch für grundlegende Informationen über die Software.

EUTOPIA bietet einen vollständigen Satz von Instrumenten für Lehrer. Mit diesen Tools können sie ihre Kurse in so organisieren, wie sie es für richtig halten. EUTOPIA Tools ermöglicht es den Lehrern, Skripte für Online-Multiplayer-Spiele zu schreiben. Wenn sie ein Multiplayer-Spiel entwerfen können sie Rollen, Ziele und Körper der einzelnen Spieler gezielt zuordnen. Sobald das Rollenspiel läuft können sie aus verschiedenen Perspektiven das Geschehen verfolgen, jederzeit Nachrichten an die Spieler schreiben oder spezielle "Events" starten. Nach Beendigung des Rollenspiels können Sie Kritiken abfragen, Gruppendiskussionen führen und die Strategien analysieren, wie sie von den Spielern wahrgenommen wurden. Die Software EUTOPIA ermöglicht es Tutoren Szenarien für Online-Rollenspiele zu erstellen, zu verwalten, mit anderen Benutzern innerhalb der Gruppen-Sitzungen zu interagieren, sowie die Aktivitäten aufzuzeichnen und anzusehen.

Um ein online-Training mittels EUTOPIA starten zu können, sollte der Tutor dieser Anleitung folgen:

1. mit dem EUTOPIA Editor, können Sie ein Storyboard mit allen Informationen über das Szenario erstellen (z. B. Story, Ziele, beteiligte Persönlichkeiten in der Handlung, Charakter-Eigenschaften, Ereignisse und Nachrichten, etc. ...)

   Bitte beachten Sie, dass das Storyboard wie eine Art Drehbuch konzipiert sein muss.

   Insgesamt geht ein komplettes Training über mehrere Rollenspiel-Sitzungen (mindestens 4). Unter Berücksichtigung des allgemein gesetzten Ziels und der im Storyboard hinterlegten Chronik kann in Gruppen von 5-6 Teilnehmern (plus dem Tutor) gearbeitet werden, wobei sie alle oder auch nur einige ausgewählte, im Storyboard hinterlegten, Elemente nutzen können.

2. über die Software Website, er/sie:

   - fügt das über den EUTOPIA Server erstellte Storyboard ein, um es allen Teilnehmern zur Verfügung zu stellen.

   - definiert Funktionen, Benutzer und die den Mitspielern zugeordnete Charakteren für die spezifische Rollenspiel-Sitzung Rolle

   - startet die Rollensiel-Sitzung

3. über den EUTOPIA *Client*, nimmt er/sie als Tutor an der Rollenspiel-Sitzung teil.

1 EUTOPIA EDITOR

In einer Online-Schulung, können die Lernenden weniger frei interagieren, als in einer herkömmlichen Chat-Sitzung. Das Skript wird von der Lehrerin/dem Lehrer geschrieben. Die Spieler haben sich auf vorgegebene Rollen einzustellen und verfolgen bestimmte Ziele, die im Skript beschrieben sind. Wenn sie sich an die Vorgaben halten dann erfahren sie mehr über die anderen Akteure des Rollenspiels. Um es den Teilnehmern leichter zu machen ihre Rollen zu "spielen" können die Tutoren mittels der EUTOPIA Tools agieren.

Die Definition des Skripts sowie die Rollen der Akteuren wird über den EUTOPIA "Game Editor" vorgenommen. Dort haben sie die Möglichkeit die einzelnen Spieler in ihren Handlungen einzuschränken und ihnen damit ihre Richtung im Rollenspiel zuzuweisen. Abbildung 1 zeigt was die Lehrerin/der Lehrer sieht, wenn sie/er mit dem Editor den Titel ihres Skripts, eine allgemeine Beschreibung der Handlung, die in der Handlung zu verwendende Grafik-Umgebung, und der Spieler "gemeinsamen Ziele" definiert.

Im EUTOPIA Editor werden von den Tutoren die EUTOPIA Trainings verwaltet und geplant.

Genauer gesagt erlaubt es ihnen:

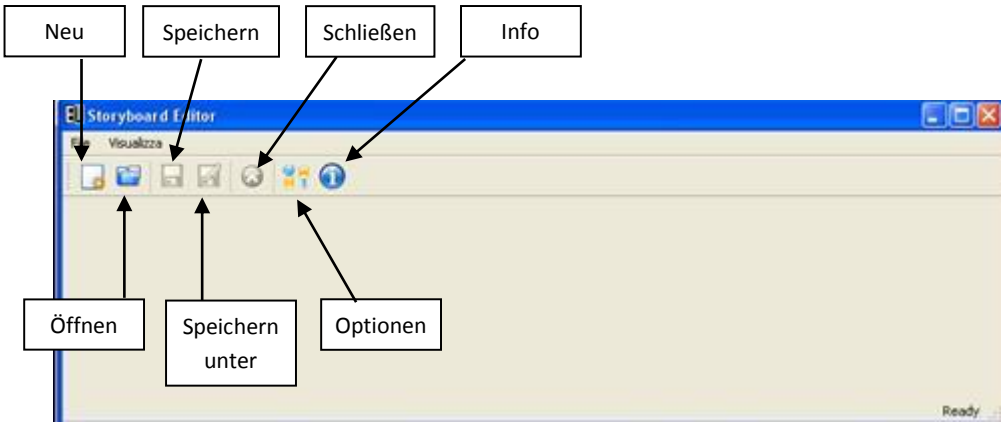
- ein Skript zu entwerfen.
- Eine Gruppen-Sitzung einzurichten.

1.1 EUTOPIA *EDITOR* STARTEN UND KONFIGURIEREN

Das Hauptfenster des EUTOPIA *Editor* enthält die folgenden Hauptfunktionen:

1. Bearbeiten: Neues Storyboard erstellen.
2. Dateiverwaltung: Öffnen, Speichern, Speichern unter.
3. Optionen.
4. Informationen über EUTOPIA *Editor*.

Diese Funktionen stehen zusätzlich über die Menüs "Datei" und "Ansicht" zur Verfügung.



Am besten starten Sie die Grundkonfiguration über den Button "Optionen".

Im Folgenden beschreiben wir die wichtigsten Funktionen des EUTOPIA *Editor*.

1.2 OPTIONEN

Über den Button "Optionen" können Sie die gewünschte Sprache für die Software einstellen.

Über einen der beiden folgenden Buttons gelangen Sie zurück zum Menü:

1) **Speichern** der vorgenommenen Einstellungen.

2) **Abbrechen**, ohne zu speichern.

1.3 ERSTELLEN EINES SKRIPTS

Über den Button “Neu” können Sie alle Informationen eingeben, die Sie zum Erstellen des neuen Storyboards benötigen:

Diese Informationen werden in sechs verschiedene Bereiche unterteilt:

1) Hauptbereich
2) Figuren
3) Private Informationen

4) Dokumente

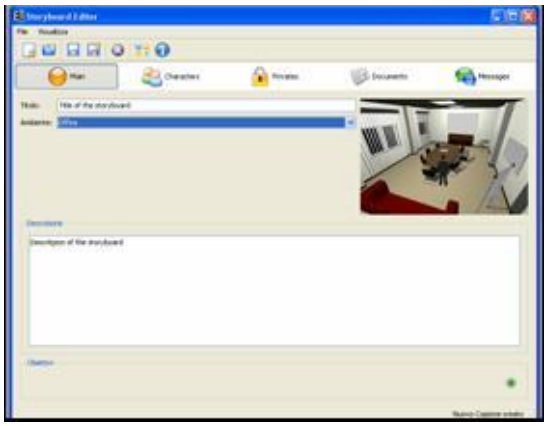
5) Nachrichten

6) Fragebögen

Die wichtigsten Informationen werden in diesem Bereich angezeigt. Alle weiteren Informationen erhalten Sie über den jeweiligen Button.

1.3.1 "HAUPT" BEREICH

Im Hauptbereich werden folgende Informationen hinterlegt:



1) Titel des Skripts: kurzer aussagekräftiger Name.

2) Umgebung: wählen Sie eine der möglichen Umgebungen aus, in der das Szenario stattfinden soll.

3) Beschreibung: kurze Beschreibung der Geschichte

4) Ziele: Beschreibung eines (oder mehrerer) allgemeinen Ziele, die in der Sitzung erreicht werden sollen. Um weitere Ziele hinzuzufügen klicken Sie auf "+".

1.3.2 "FIGUREN"

In diesem Bereich werden die Informationen/Eigenschaften der Figuren hinterlegt.

Vorgehensweise:

1) Wählen Sie eine Figur aus der Liste auf der rechten Seite, und klicken Sie auf "Hinzufügen".

2) Hinterlegen Sie alle notwendigen Informationen.

Folgende Informationen können hinterlegt werden:

1) Name: Name der Figur.

2) Geschlecht: männlich, weiblich oder "unbestimmt", soweit es für die Handlung irrelevant ist.

3) Avatar: im Dropdown-Menü (rechts) finden Sie eine Auswahl an möglichen Avataren, bezogen auf die Auswahl des Geschlechts die sie dem Avatar zuordnen.

4) Beschreibung: kurze Beschreibung des Charakters/der Persönlichkeit und seine/ihre persönliche Erfahrung.

5) Ziele: persönliche Ziele für jeden Avatar, die die allgemeinen Ziele bereichern und sich auch manchmal von ihnen abheben können.

1.3.3 “PRIVATE INFORMATIONEN”

Hier haben Sie die Möglichkeit “Private Informationen” zu den einzelnen Charakteren zu hinterlegen. Diese Informationen sind nur für den jeweiligen Spieler des Charakters abrufbar.

Vorgehensweise:

1) Wählen Sie im Linken Feld einen Charakter aus.

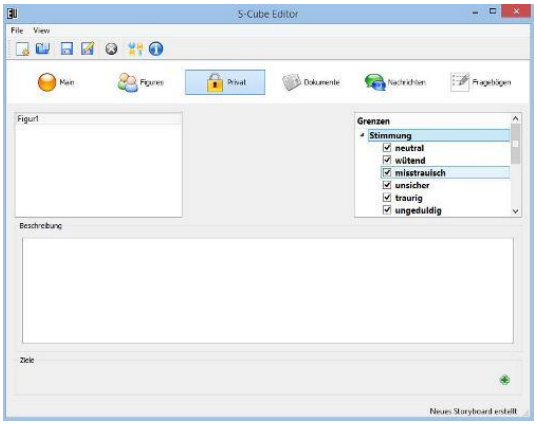
2) Fügen Sie die gewünschten Informationen ein.

Für jeden Charakter können Sie folgende Informationen hinterlegen:

1) Verhaltensweisen: Über die Kontrollkästchen können alle verfügbaren Non-Verbalen Verhaltensweisen zugeordnet werden. Auf diese Weise begrenzen Sie die Ausdrucksmöglichkeiten des Charakters, und geben ihm/ihr Persönlichkeitsmerkmale vor. Während der Trainingssession können Sie diese Einstellungen verändern. (siehe Abschnitt 3.2.2.4 “Ändern der Nutzereinstellungen”)

2) Beschreibung: kurze Beschreibung des Charakters/der Persönlichkeit und seine/ihre persönliche Erfahrung.

3) Ziele: persönliche Ziele für jeden Avatar, die die allgemeinen Ziele bereichern und sich auch manchmal von ihnen abheben können.



1.3.4 “EREIGNIS-DOKUMENTE”

In diesem Bereich besteht die Möglichkeit Dokumente zu hinterlegen, die der Tutor während der Simulation aktivieren kann.

Vorgehensweise:

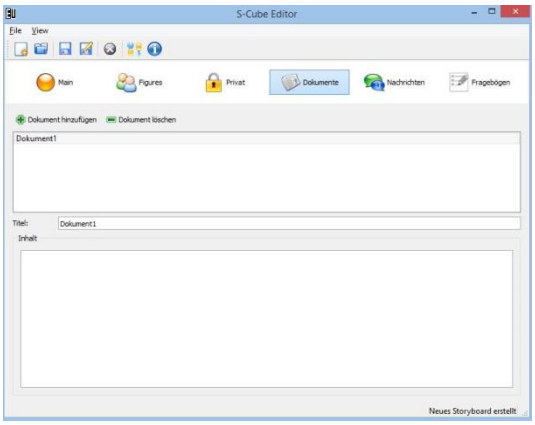
1) Um ein Dokument zuzufügen, klicken Sie auf das Feld “Dokument hinzufügen”.

2) Fügen Sie die gewünschten Informationen ein.

Für jedes „Ereignis-Dokument“ können folgende Informationen hinterlegt werden:

1) Titel.

2) Inhalt/Text.



1.3.5 “EREIGNIS-MITTEILUNGEN”

In diesem Bereich besteht die Möglichkeit Mitteilungen zu definieren, die der Tutor während der Simulation aktivieren kann. Hierbei erscheint in dem Rollenspiel ein Avatar (der sonst nicht am Spiel beteiligt ist) und übermittelt die Mitteilung allen “anwesenden” Charakteren.

Vorgehensweise:

1) Um eine Mitteilung zuzufügen, klicken Sie auf das Feld “Nachricht hinzufügen”.

2) Fügen Sie die gewünschten Informationen ein.

Für jede “Ereignis-Mitteilung” können folgende Informationen hinterlegt werden:

1) Titel: Überschrift der Nachricht.

2) Inhalt: Text der Nachricht.

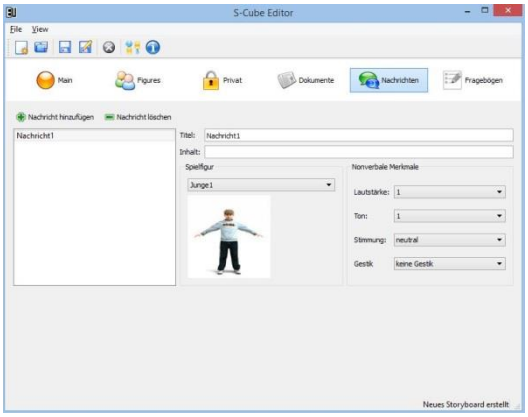
3) Avatar: Auswahl des Avatars, der die Nachricht überbringt.

4) Lautstärke der Stimme

5) Ton der Stimme

6) Stimmung

7) Gestik



1.3.6 “FRAGEBÖGEN”

In diesem Bereich besteht die Möglichkeit Fragebögen zu definieren, die der Tutor während der Simulation aktivieren kann. Jeder Fragebogen kann beliebig viele Fragen beinhalten. Jede Frage können beliebig viele Antwortmöglichkeiten zur Auswahl vorgeben werden. Wenn keine Antwortmöglichkeit vorgegeben wird, wird die Frage als “offene Frage” angezeigt.

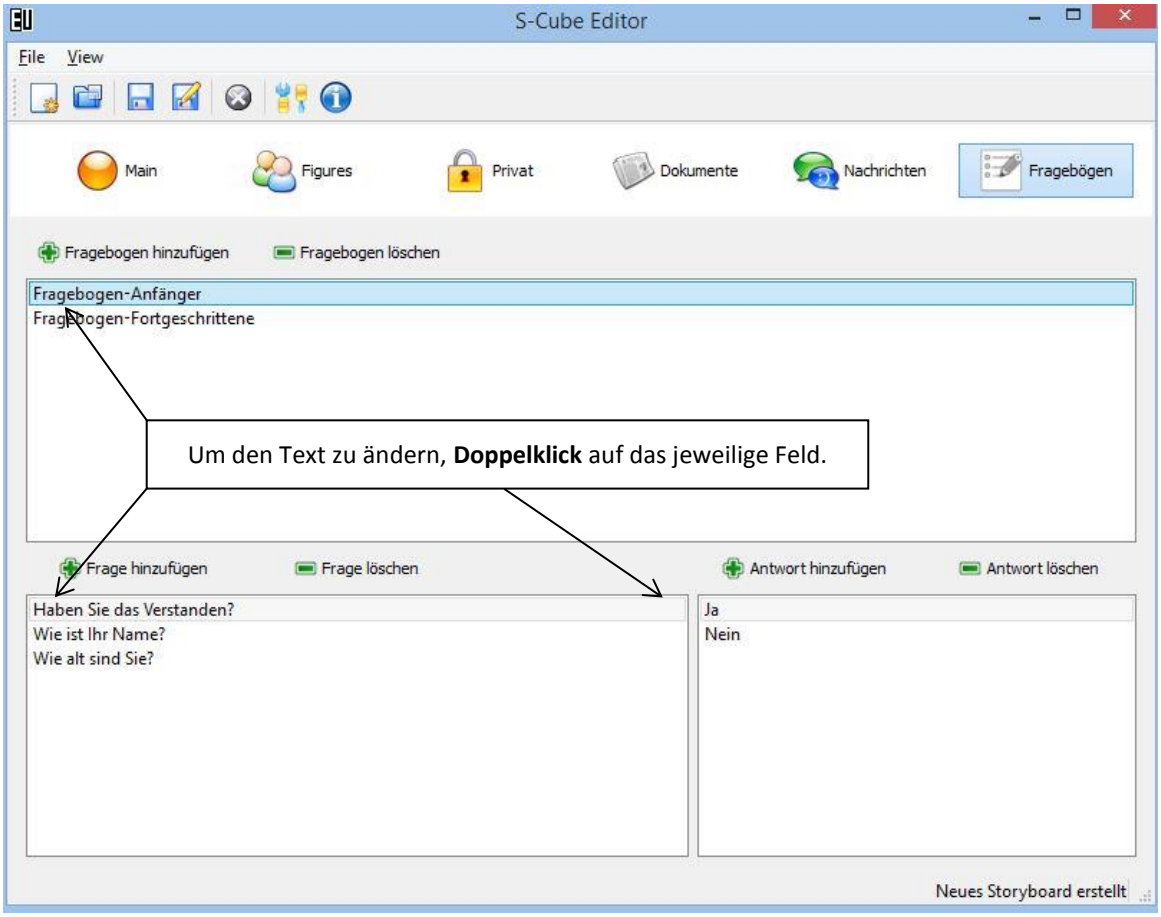
Vorgehensweise:

1) Um einen Fragebogen zuzufügen, klicken Sie “Fragebogen hinzufügen”.

2) Um eine Frage zuzufügen, klicken Sie “Frage hinzufügen”.

3) Um eine Antwortmöglichkeit zuzufügen, klicken Sie “Antwort hinzufügen”.

4) Um die Bezeichnung des Fragebogens/der Frage/der Antwort zu verändern, Doppelklick auf das jeweilige Feld.



1.3.7 "RICH TEXT" UND HYPERLINKS

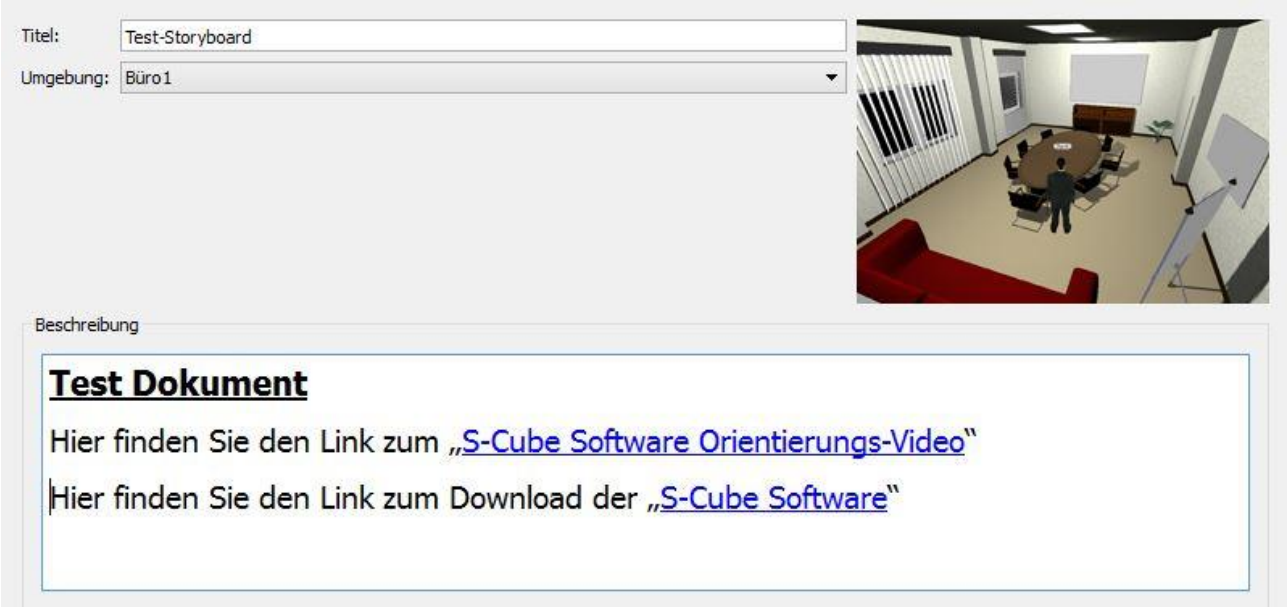
Es besteht die Möglichkeit in den jeweiligen Textfeldern (z. B. Beschreibung der Story, Beschreibung der Figur, usw.), jede Art von formatierten Texten darzustellen (z. B. Schriftgröße, Farbe, Fett, Unterstreichen, Tabellen, usw.). Auch Hyperlinks können eingefügt werden. (Siehe folgende Abbildung).

Um formatierten Rich Text und/oder Hyperlinks in dem Storyboard darzustellen, schreiben Sie den Text in Ihrem gewohnten Word Editor (z. B. Microsoft Word oder Open Office), nehmen dort alle Formatierungen vor, kopieren ihn und fügen ihn dann in das gewünschte Textfeld im EUTOPIA Editor ein.

Wie ein Hyperlink in Word erstellt wird können Sie erfahren, wenn Sie dem beigefügten Link folgen:

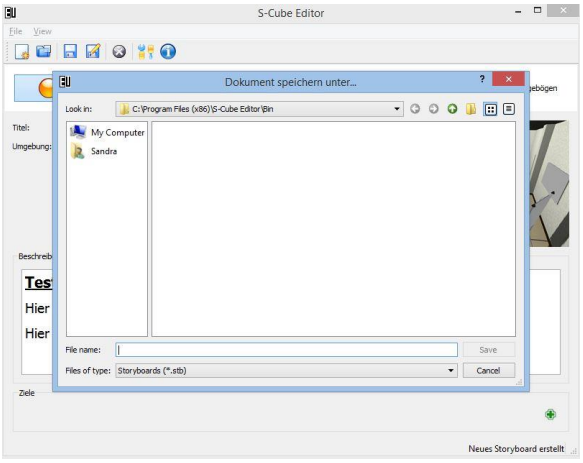
http://office.microsoft.com/de-de/word-help/erstellen-von-hyperlinks-HA010165929.aspx

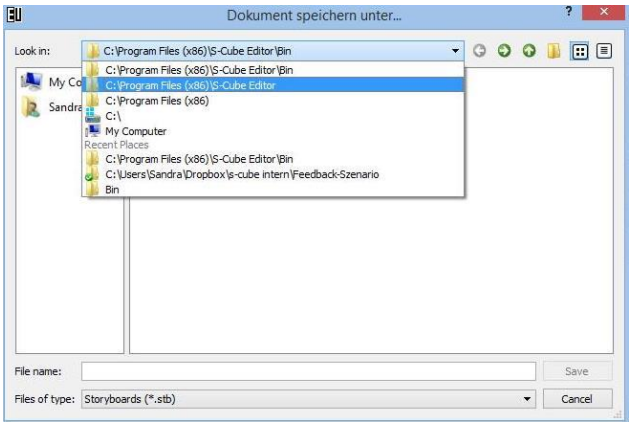
Bitte beachten Sie, dass Hyperlinks nur in den Textfeldern (Beschreibung/Inhalt) eingefügt werden können.



1.4 STORYBOARD SPEICHERN UND AUF DEN SERVER ÜBERTRAGEN

Sobald das Storyboard alle Informationen beinhaltet muss es gespeichert werden. Klicken Sie auf "Speichern unter" und der folgende Bildschirm wird erscheinen:





Als Speicherort ist in der Software der Ordner "Bin" voreingestellt.

Über das Window-Menü können Sie jedoch jeden beliebigen anderen Speicherort auswählen.

Sobald Sie einen Speicherort ausgewählt haben geben Sie der Datei einen Namen und speichern sie ab.

Auf diesem Weg wird das Storyboard auf dem Computer des Tutors in dem Format (.stb) abgespeichert, in dem es für die Übertragung auf den EUTOPIA Server benötigt wird.

2 WEB FUNKTIONEN

Nachdem das Storyboard im EUTOPIA Editor erstellt und auch gespeichert wurde, erhalten Sie eine Datei mit einer .stb Erweiterung. Diese Datei enthält alle Informationen des Storyboards und wird zum Starten der Trainings-Session verwendet. Um eine Rollen-Spiel-Session mit dem neu erstellten Storyboard zu starten, muss der Tutor vorher die Web Funktionen der EUTOPIA Plattform nutzen.

2.1 REGISTRIEREN AUF DER WEBSEITE

Um die EUTOPIA Software oder die Dienste der EUTOPIA Webseite zu nutzen, ist es notwendig sich vorab auf dem EUTOPIA Server zu registrieren. Folgen Sie bitte hierfür dem beigefügten Link:

http://eutopia.unina.it/scube.

Klicken Sie auf “create new account” und ein Registrierungsformular erscheint auf Ihrem Bildschirm, worin Ihre persönlichen Informationen eingegeben werden müssen.

Bitte achten Sie besonders auf Ihr von Ihnen gewählten Username und Password. Sie benötigen diese Informationen um sich auf der EUTOPIA Webseite einzuloggen sowie Zugang zu den Rollen-Spiel-Sessions im EUTOPIA Client zu erhalten.

2.2 AKTIVIEREN SIE IHRE TUTOR-FUNKTIONEN

Nachdem Sie sich auf der EUTOPIA Webseite registriert haben, stehen Ihnen die Tutor-Funktionen noch nicht zur Verfügung. Diese Funktionen werden durch den EUTOPIA Administrator freigeschaltet. Hierfür ist es notwendig eine Mail an infoeutopia@unina.it zu senden. Bitte übermitteln Sie dem Administrator Ihren Usernamen und bitten ihn um das Freischalten der Tutor-Funktionen. Bereits kurz darauf erhalten Sie eine Mail mit der Bestätigung, dass Ihnen die Tutor-Rechte freigeschaltet wurden. Sobald Sie diese Mail erhalten haben, könne Sie sich als Tutor einloggen und eine Trainingssession starten.

2.3 REGISTRIERUNG DER SPIELER

Das gleiche Verfahren wie in Schritt 2.1 muss von allen Spielern vorgenommen werden, die an einer Online-Session teilnehmen.

2.4 LOGIN

Um sich auf der EUTOPIA Webseite einzuloggen ist es notwendig den Usernamen und das Passwort in die vorgegebenen Felder einzutragen.

Das Menü zeigt die folgenden Optionen:

- Groups management
- Storyboards management
- Records management

(sollten Sie dieses Menü so nicht angezeigt bekommen, sind Sie nicht als Tutor registriert. Ob Sie als Tutor oder User angemeldet sind können Sie auf der Webseite oben links sehen. Entweder steht dort “Tutor logged” oder “User logged”.

2.5 STORYBOARD AUF DEN EUTOPIA SERVER HOCHLADEN

Bevor Sie eine Trainingssession starten können, muss das jeweilige Storyboard auf dem EUTOPIA Server hochgeladen werden. Um das zu machen klicken Sie bitte auf den Button “Storyboards Management” und dann auf den Button “Upload a new Storyboard”. Auf dem Bildschirm der Ihnen dann angezeigt wird, haben Sie die Möglichkeit über den Button „Durchsuchen“ die gewünschte .stb-Datei auf Ihrem Computer zu suchen und auszuwählen. Im Anschluss klicken Sie auf „Upload“. Auf dem Bildschirm wird eine Nachricht angezeigt, dass Sie ein neues Storyboard hochgeladen haben und Sie finden dieses in der Übersicht des „Storyboards Management“ unter dem Punkt „List of Your Storyboards“ wieder.

2.6 TRAININGSSESSION STARTEN

Jetzt sind Sie bereit die Trainingssession zu starten.

Gehen Sie zurück zum "Storyboards Management". Das hochgeladene Storyboard sollte in “List of Your Storyboards” angezeigt werden. Sollte das nicht der Fall sein, loggen Sie sich kurz aus und wieder ein.

Wählen Sie das gewünschte Storyboard von “List of your Storyboards” oder “Public Storyboards” aus und klicken auf den Button “Launch Session”. In dem daraufhin erscheinenden Bildschirm sind die Details der Trainingssession einzufügen.

- **Session description**: Schreiben Sie hier etwas, um die Session zu Beschreiben.

- **3D Graphics**: Sie haben die Möglichkeit die Session in 3D oder in 2D. Wenn Sie die Session in 3D durchführen wollen, dann wählen Sie im Dropdown-Menü “TRUE”.

- **Duration in minutes**: Geben Sie hier an, wie lange die Sitzung dauern wird.

- **Server port**: Das bezeichnet den von der Software verwendete Netzwerkanschluss. Wählen Sie entweder den Standardanschluss (25001) oder wechseln Sie auf 80, falls Sie Problem mit der Firewall erwarten.

- **Server address**: Wählen Sie aus welchen Server Sie nutzen möchten.

- **Assign roles to users**: Neben den Namen der im Storyboard verwendeten Charakteren finden Sie leere Felder. In diese leeren Felder sind die Usernamen der Spieler einzugeben, die an der Trainingssession teilnehmen werden. An dieser Stelle ist es wichtig, dass Sie vorab die Namen/Usernamen der Teilnehmer vorliegen haben. Wenn Sie nur einen Test vornehmen möchten, können Sie auch auf die "Test User" zurückgreifen. Ihre Usernamen sind: user1, user2, user3, user4, user5, user6, user7, user8.

Klicken Sie auf den Button "Daten absenden" um die Trainingssession zu starten. Zur Bestätigung erscheint eine Nachricht, dass die Session erfolgreich gestartet wurde.

2.7 STORYBOARD MIT ANDEREN TUTOREN TEILEN

Um Ihre Privatsphäre und das Recht am geistigen Eigentum zu schützen werden die Storyboards, die Sie auf den Server übertragen, standardmäßig ausschließlich für Sie zugänglich sein.

Wenn Sie Ihre Storyboards auch anderen Tutoren zur Verfügung stellen wollen, können Sie das auf folgendem Wege tun. Loggen Sie sich auf der EUTOPIA Webseite ein und erstellen im "Groups Management" eine Gruppe, indem Sie auf den Button "Create a new Group" klicken. Geben Sie der Gruppe einen Namen und fügen die Tutoren hinzu, denen Sie Ihre Storyboards zur Verfügung stellen möchten.

Sie können eine einzelne oder verschiedene Gruppen erstellen, das macht keinen Unterschied. Wichtig ist, dass die Tutoren mit denen Sie Ihre Storyboards teilen möchten, in irgendeiner Ihrer Gruppen sind.

Die Tutoren aus Ihrer/Ihren Gruppe/n können dann im "Storyboard Management", unter dem Punkt "Storyboards Shared with other Tutors", auf alle Storyboards zugreifen die Sie hochladen. Es ist nicht möglich nur ein einzelnes Storyboard mit den Tutoren aus Ihrer Gruppe zu teilen.

Möchten Sie eines Ihrer Storyboards allen Tutoren die EUTOPIA nutzen zugänglich machen wollen, so können Sie eine Mail an den EUTOPIA Administrator (infoeutopia@unina.it) senden. Ihr Storyboard wird dann für alle Tutoren im Bereich "Storyboards Management" unter dem Punkt "Public Storyboards" zur Nutzung bereitgestellt.

3 EUTOPIA CLIENT

Nachdem die Trainingssession auf der EUTOPIA Webseite gestartet wurde, ist es notwendig im EUTOPIA Client eine “Master Session” zu öffnen, um der zuvor gestarteten Trainingssession als Tutor beizutreten.

Es gibt zwei Möglichkeiten wie Sie als Trainer auf die Interaktionen der Teilnehmer einwirken können. Die eine Möglichkeit ist, dass Sie als Teilnehmer an der Trainingssession teilnehmen. Die andere Möglichkeit ist es als eine Art unsichtbarer Regisseur zu fungieren, wobei Sie die Interaktionen zwischen den Spielern beobachten können; Zugriff auf die *Privaten Charaktereinstellungen* der Spieler haben; *Private Nachrichten* (“Flüstern”) zwischen den Spielern verfolgen können, Nachrichten übermitteln an alle oder auch einzelne Spieler; Events freischalten. Um alle diese Feature nutzen zu können, müssen Sie den EUTOPIA Client benutzen.

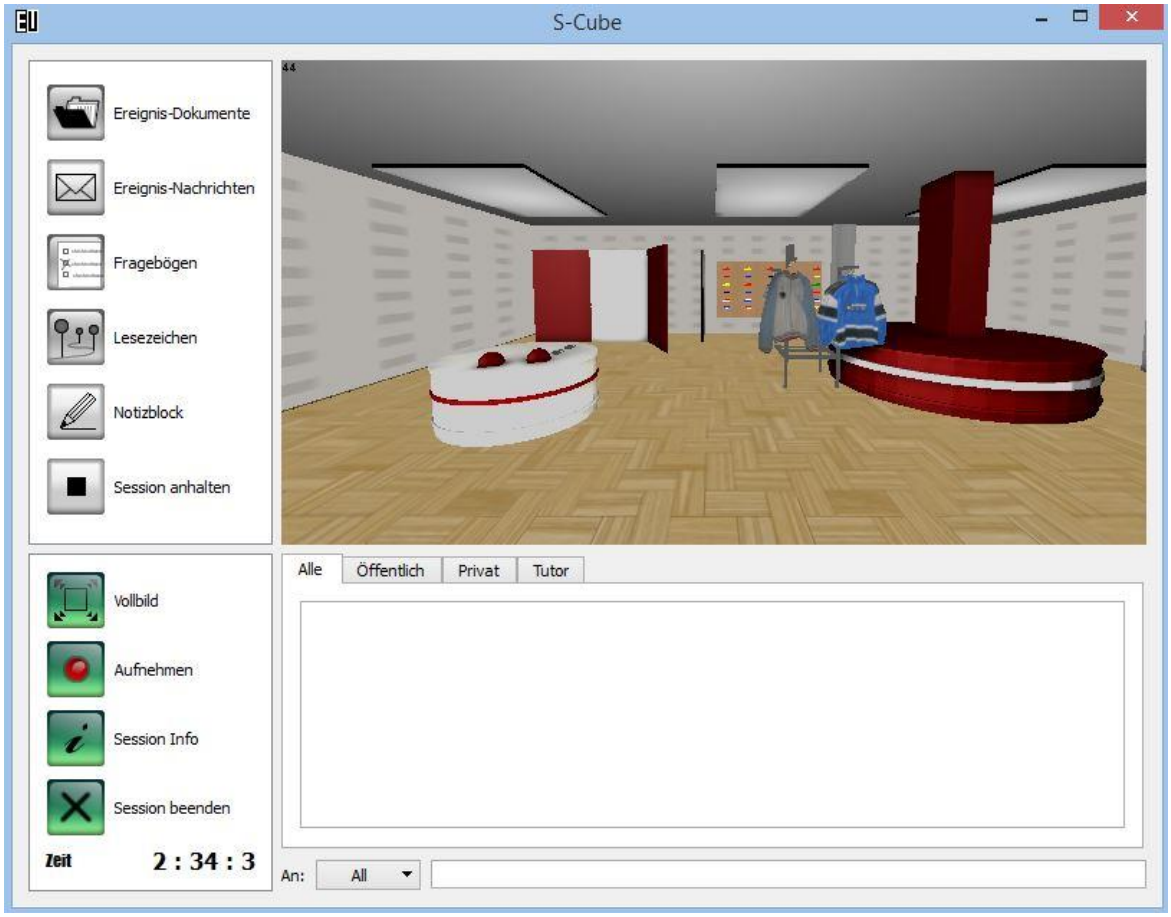
Zuerst muss die Funktionalität eingerichtet werden (siehe „Options“ Button). Dafür geben Sie Username und Passwort (im Tab Netzwerk) ein mit denen Sie Sich auf der Webseite registriert haben.

Nachdem Sie den Master Session Button angeklickt haben, treten Sie der Rollenspiel Session bei.

Hinweis: Mit dem Starten der Session ermöglichen Sie den Teilnehmern die Kommunikationsplattform zu betreten. Das Schließen des Eutopia Clients hat keine Auswirkung auf das Schließen der Session.

Das System lädt eine graphische 3D Umgebung (in der Sie Sich frei bewegen können) oder eine 2D Umgebung.

Der Tutor beobachtet und leitet die Rollenspiel Session durch dieses Fenster (siehe folgende Abbildung):



3.1 BEWEGEN IN DER 3D UMGEBUNG

Der Tutor hat keinen eigenen Avatar; er schaut als Außenstehender auf die Szene.

Benutzen Sie die folgenden Pfeile auf Ihrer Tastatur und die Maus, um die Position Ihres Blickes auf die Szene zu kontrollieren.

1. „rechte Pfeiltaste“: Ihr Blickwinkel bewegt sich nach rechts.
2. „linke Pfeiltaste“: Ihre Blickwinkel bewegt sich nach links.
3. „Pfeiltaste nach oben“: Ihr Blickwinkel entfernt sich von den Personen.
4. „Pfeiltaste nach unten“: Ihr Blickwinkel nähert sich den Personen.
5. Drücken Sie die rechte Taste und ziehen Sie den Cursor nach rechts oder links: Ihr Blickwinkel bewegt sich nach rechts oder links
6. Drücken Sie die rechte Taste und ziehen Sie den Cursor nach oben oder unten: Ihr Blickwinkel bewegt sich nach oben oder unten.

7. Drehen Sie das Rad der Maus: Ihr Blickwinkel nähert oder entfernt sich von den Personen.

Diese Bewegungen können beliebig kombiniert werden.

3.2 HAUPTFENSTER

Das Hauptfenster beinhaltet alle Befehle zum Gebrauch der Eutopia Client Kommunikationsfunktionen. Dies können in drei Klassen gruppiert werden.

1. Kommentare senden.
   - Kommentar eingeben.
   - Adressaten auswählten, denen man diesen Kommentar senden möchte.
2. Session Management Funktionen:
   - Ereignisse (Dokumente – Nachrichten).
   - Fragebögen versenden.
   - Lesezeichen.
   - Ändern der Nutzereinstellungen.
   - Notizblock.
   - Session beenden.
3. Service Funktionen:
   - Gespräche auflisten.
   - Session aufnehmen.
   - Anzeigen des “Session Informationen“ Fensters.

Einige dieser Befehle öffnen weitere Fenster mit zusätzlichen Funktionen.

3.2.1 KOMMENTARE SENDEN

Der Tutor kann jederzeit Nachrichten an einen oder alle Teilnehmer senden.

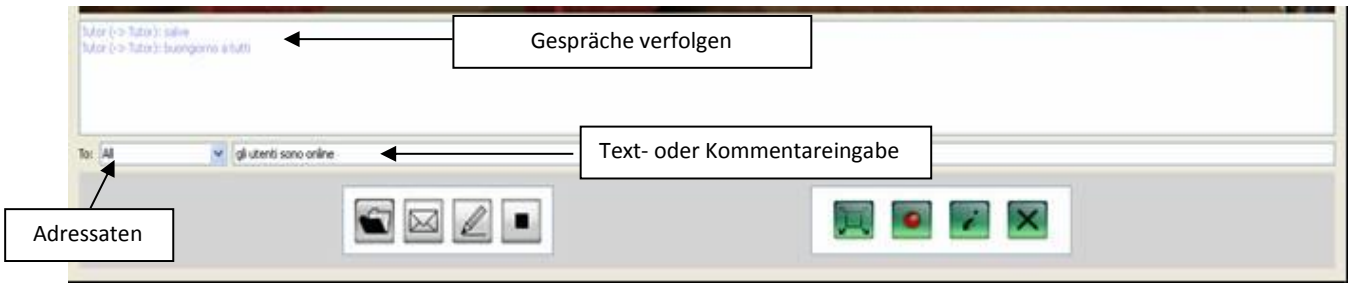
Um eine Nachricht zu senden, führt man folgende drei Schritte aus:

1. Eingeben der Nachricht.
   Eingeben der Nachrichtüber die Tastatur. Der Text erscheint in der Mitte des Kontrollpanels.
2. Adressaten auswählen.
   Sie können die Nachricht senden an:

- Alle
- Einen oder mehrere ausgewählte Personen.

Um einen Adressaten hinzuzufügen, wählt man ihn im Pull-down Menü der Adressaten aus. Mit der Auswahl „All“ wird jede andere Auswahl gelöscht. Nachfolgende Nachrichten werden an diesen Adressaten gesendet (bis die Auswahl geändert wird).

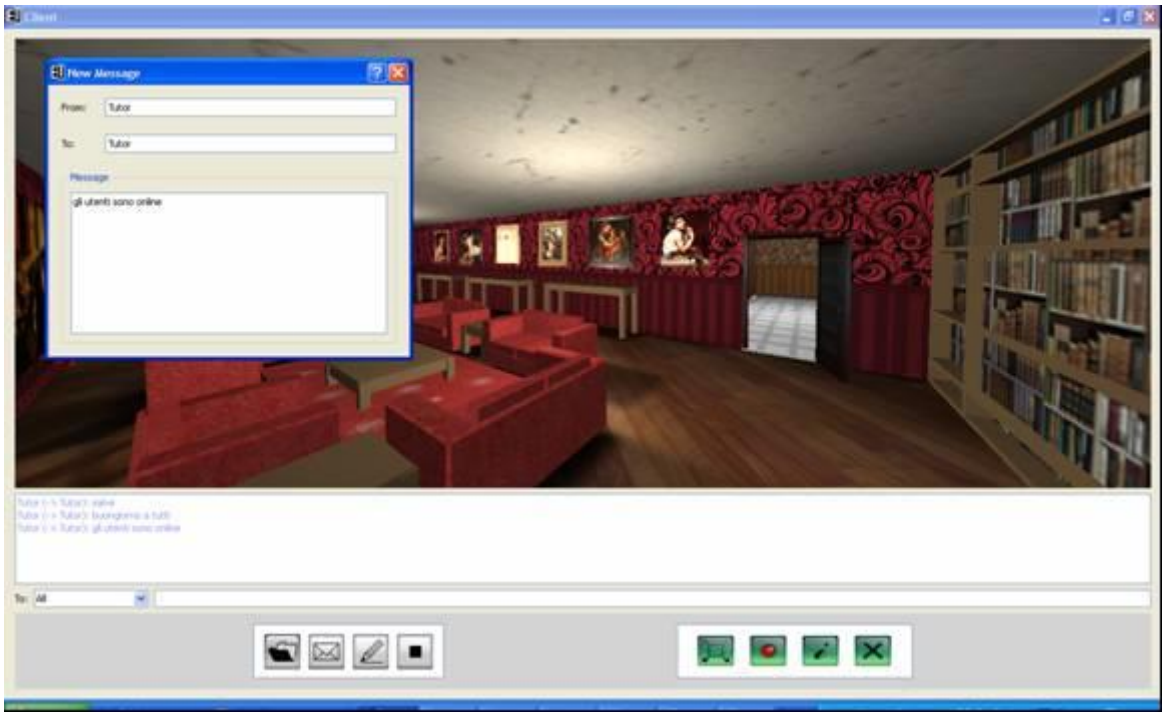
3. Senden der Nachricht.



Um die Nachricht zu senden drücken Sie Return auf Ihrem Keyboard).

Der Kommentar erscheint sowohl auf er Anzeige des Tutors, wie auf der des/der ausgewählten Adressaten.

Ein kleines Fester öffnet sich, in dem der Text angezeigt wird.



3.2.2 SESSIONS FUNKTIONEN MANAGEN

3.2.2.1 EREIGNISSE

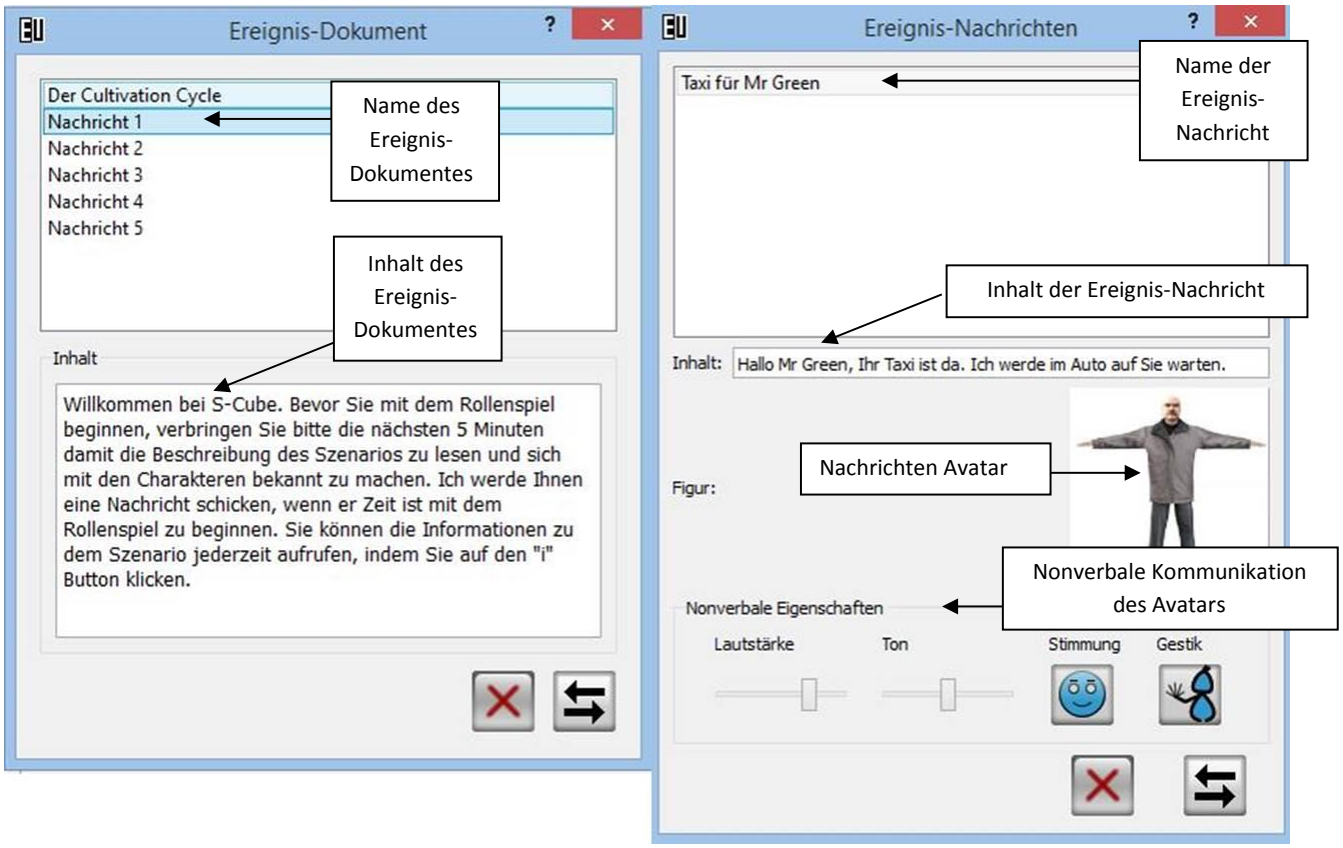
Als Tutor können Sie zwei verschiedene Arten von Ereignissen aktivieren:

- "Ereignis-Dokumente", beinhalten nötige Informationen.
- "Ereignis-Nachrichten", werden übermittelt von einem Boten, der in der Szene erscheint, in der die Anderen agieren.

Klicken Sie auf den Button "Ereignis-Nachrichten", um eine Liste aller eingegebenen Ereignis-Nachrichten und ihren Inhalt zu sehen.

Um ein Ereignis absenden:

1. Klicken Sie auf das Dokument oder Menü, um das geeignete Ereignis auszuwählen.
2. Wählen Sie das Dokument oder die Nachricht aus der Liste aus.

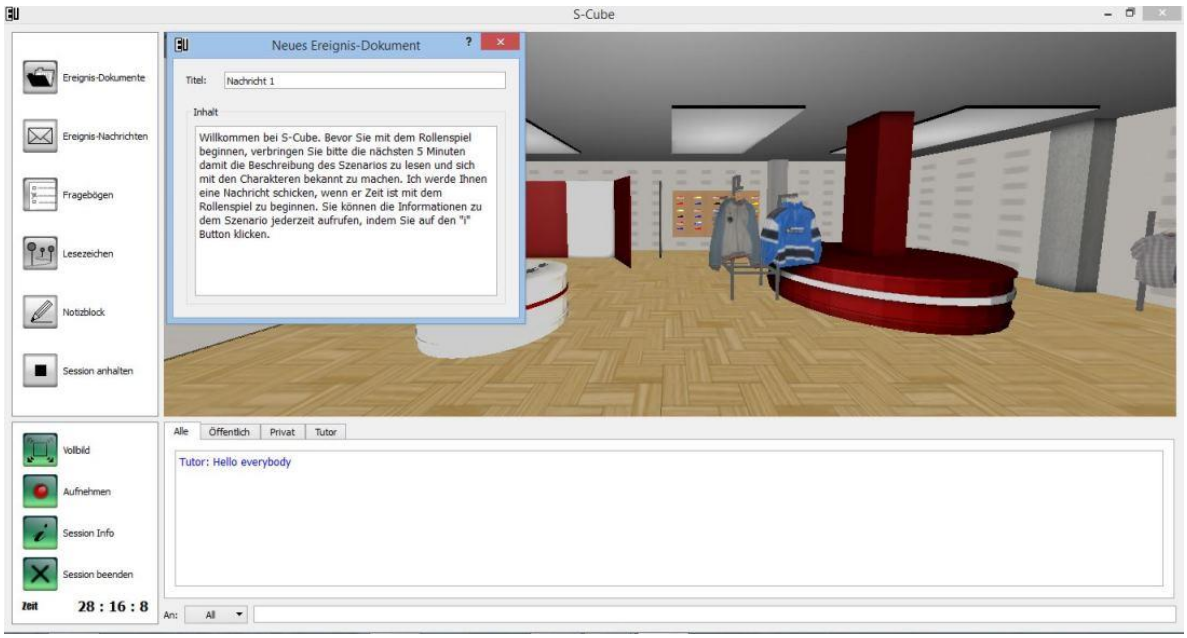

Ereignis-Dokument
Der Cultivation Cycle
Nachricht 1
Nachricht 2
Nachricht 3
Nachricht 4
Nachricht 5
Name des Ereignis-Dokumentes
Inhalt des Ereignis-Dokumentes
Inhalt
Willkommen bei S-Cube. Bevor Sie mit dem Rollenspiel beginnen, verbringen Sie bitte die nächsten 5 Minuten damit die Beschreibung des Szenarios zu lesen und sich mit den Charakteren bekannt zu machen. Ich werde Ihnen eine Nachricht schicken, wenn er Zeit ist mit dem Rollenspiel zu beginnen. Sie können die Informationen zu dem Szenario jederzeit aufrufen, indem Sie auf den "i" Button klicken.
Ereignis-Nachrichten
Taxi für Mr Green
Name der Ereignis-Nachricht
Inhalt der Ereignis-Nachricht
Inhalt:
Hallo Mr Green, Ihr Taxi ist da. Ich werde im Auto auf Sie warten.
Figur:
Nachrichten Avatar
Nonverbale Kommunikation des Avatars
Nonverbale Eigenschaften
Lautstärke
Ton
Stimmung
Gestik

3. Klicken Sie auf den Namen des Ereignisses (den Inhalt sehen Sie in einem eigenen Fenster).

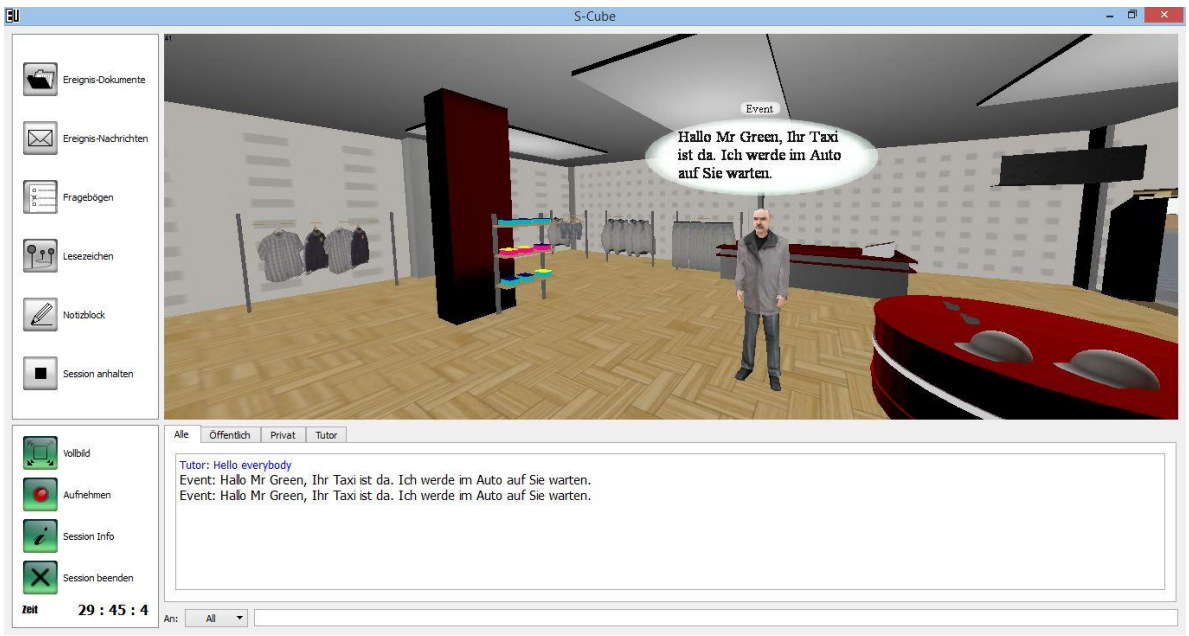
4. Klicken Sie auf den “Senden“ Button

Die Nachricht oder das Dokument wird an alle Teilnehmer gleichzeitig auf zwei verschiedenen Wegen versandt:

- Das Dokument-Ereignis erscheint in einem neuen Fenster im Bildschirm der Szene.

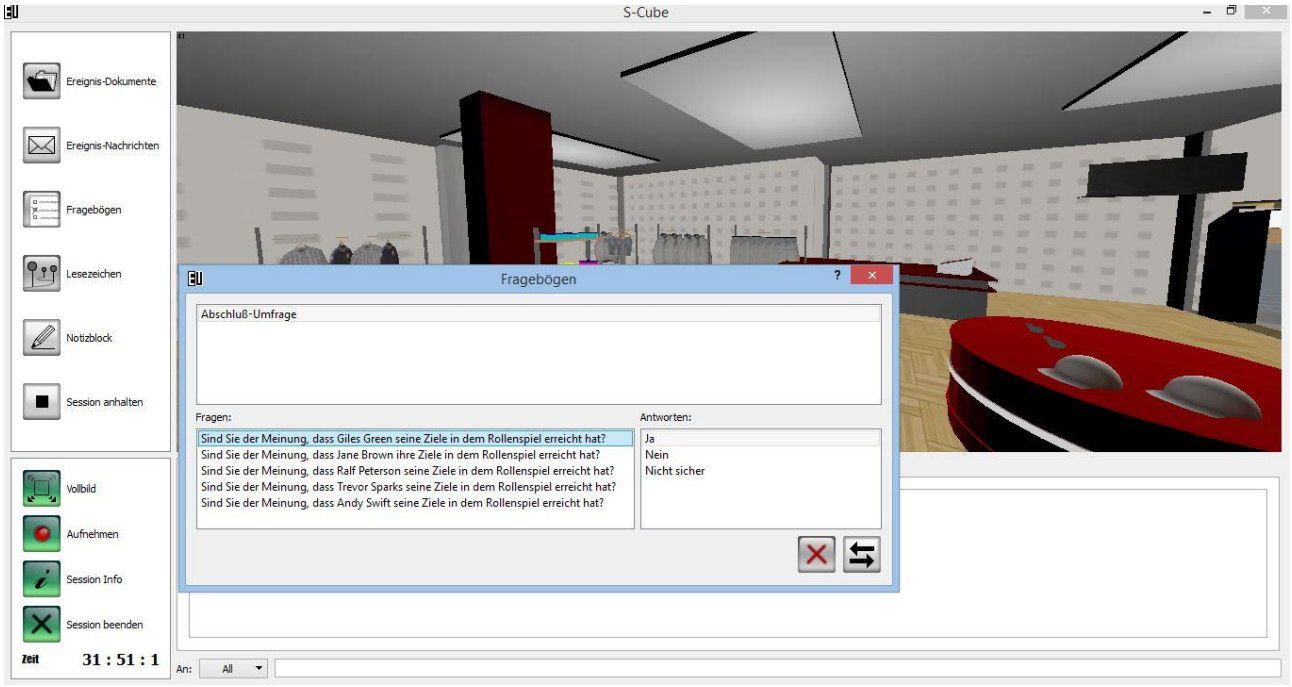


- Die Ereignis-Nachricht erscheint in der Szene als Nachricht, die von einem Boten vorgetragen wird.

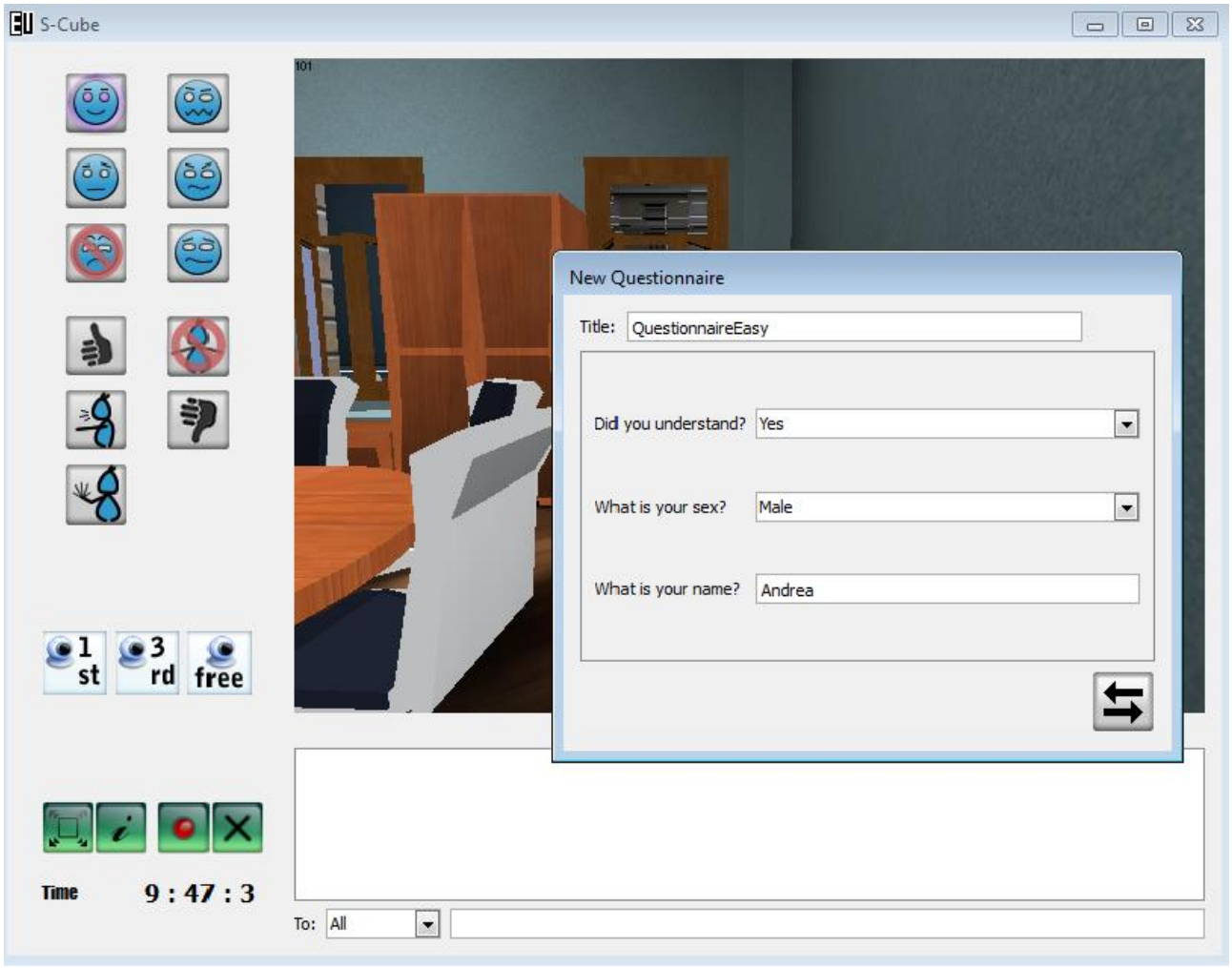


3.2.2.2 FRAGEBÖGEN

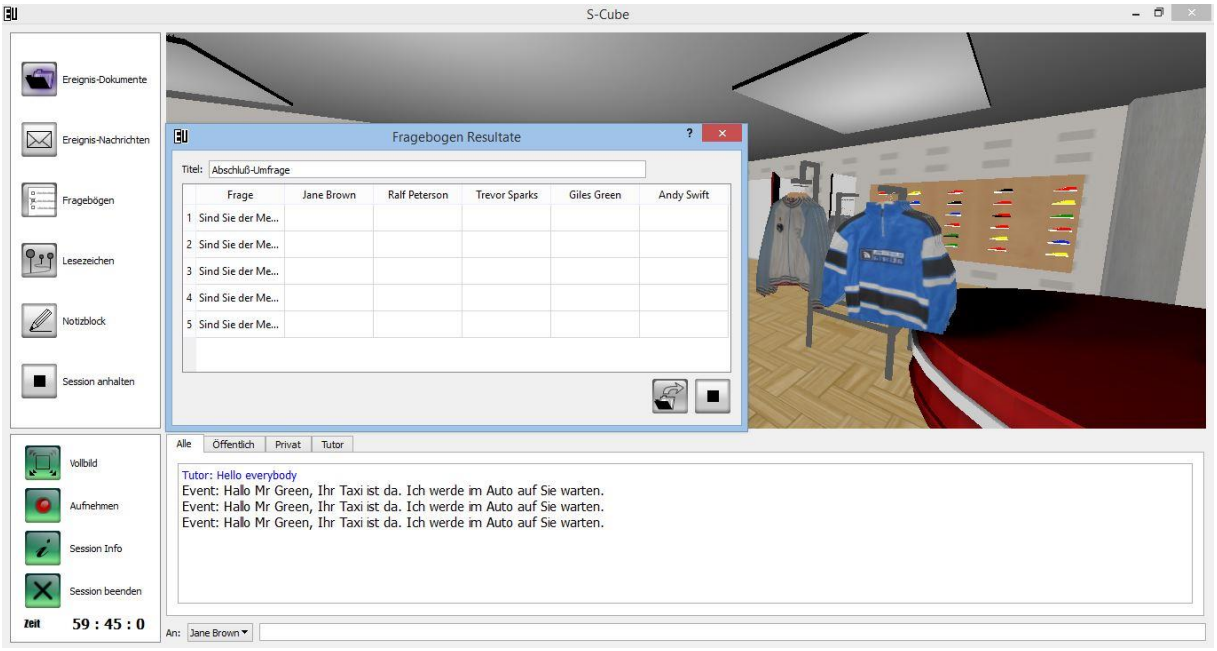
Während der Session kann der Tutor entscheiden Fragebögen an die User zu versenden (siehe folgende Abbildung).



Wenn der Tutor eine Fragebogen versendet, drückt er auf den „senden“ Button und der Fragebogen erscheint in einem Fenster bei den Usern als Unterbrechung, d.h. sie können nichts weiteres ausführen bevor sie den Fragebogen ausgefüllt haben (siehe nachfolgende Abbildung).

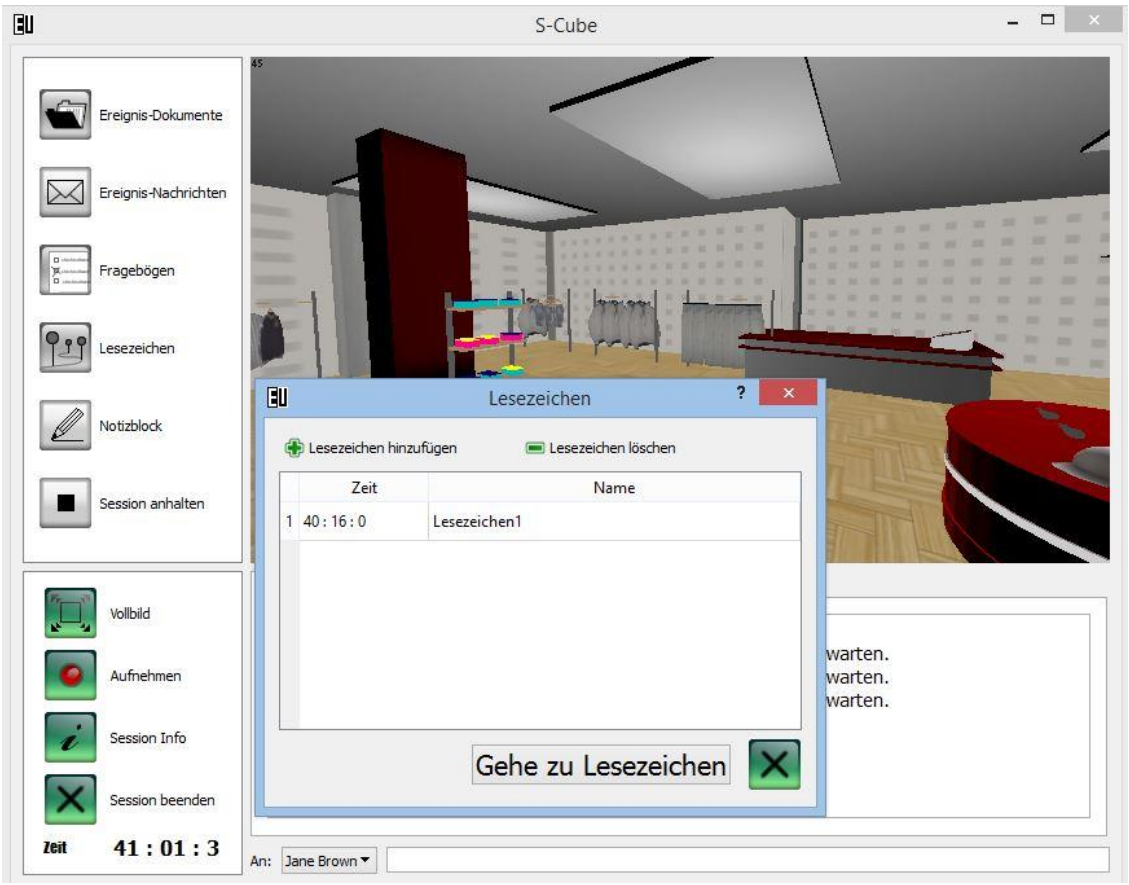


Wenn der User den Fragebogen ausgefüllt hat und den „senden“ Button gedrückt hat, werden die Antworten an den Tutor übermittelt und gesammelt in einem eigenen Fenster angezeigt (siehe nachfolgende Abbildung). Der Tutor kann die Ergebnisse als Textdatei (csv Format) speichern, um sie später auszuwerten.



3.2.2.3 LESEZEICHEN

Tutors haben die Möglichkeit während der Session Lesezeichen zu setzen. Dadurch können Sie die aufgezeichnete Session zu diesem Lesezeichen zurückspulen wann immer Sie wollen (siehe folgende Abbildung).



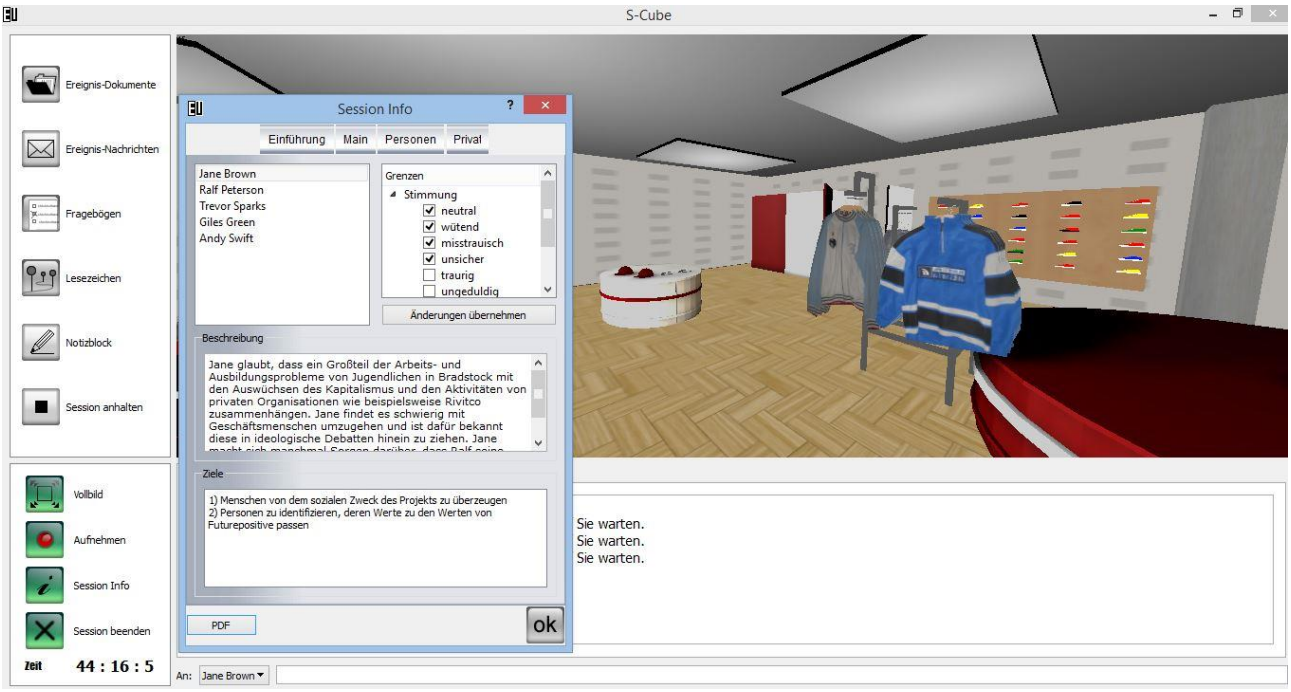
Um ein Lesezeichen hinzuzufügen, klicken Sie auf „Lesezeichen hinzufügen“.

Um die Session zu diesem Lesezeichen zurückzuspulen, wählen Sie ein Lesezeichen aus und drücken den Button „Gehe zu Lesezeichen“.

User werden benachrichtigt, wenn der Tutor die Session zu einem Lesezeichen zurückspult.

3.2.2.4 ÄNDERN DER NUTZEREINSTELLUNGEN

Der Tutor hat die Möglichkeit die Liste der möglichen Stimmungen und Gesten für alle Charaktere während der Session einzuschränken. Das kann direkt während der Session im Session Info Fenster (siehe nachfolgende Abbildung) eingegeben werden, indem man die Häkchen für die entsprechenden Stimmungen und Gesten einsetzt oder löscht. Ein Button „Änderungen übernehmen“ bestätigt die Änderungen und sendet sie zu den Usern (wenn der Button nicht gedrückt wird, werden die Änderungen verworfen).



3.2.2.5 NOTIZBLOCK

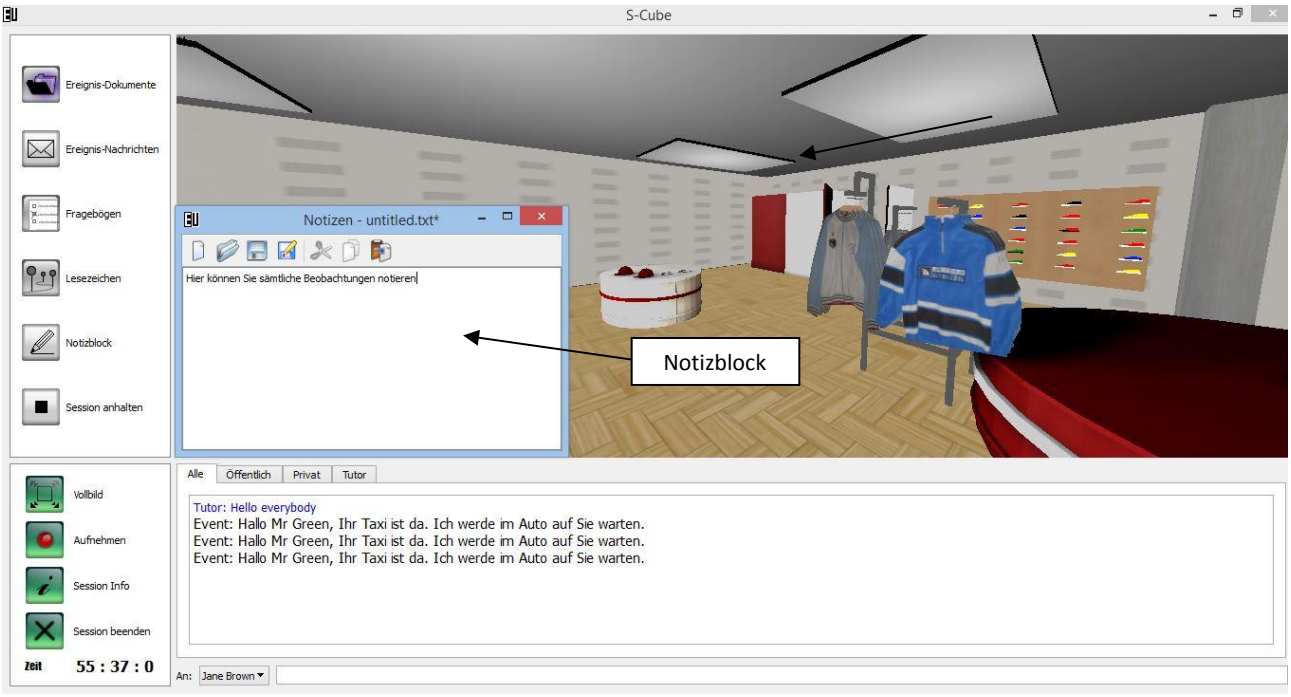
Während der online Session kann ein Tutor auf dem „Notizblock“ persönliche Notizen, allgemeine Kommentare und nützliche Informationen eintragen, die für die Analyse der Training Session genutzt werden können.

Um den Notizblock zu öffnen klicken Sie auf den Button.

Es öffnet sich ein Fenster in dem Sie freien Text eintragen können. Der Notizblock hat folgende weitere Funktionen (Word Standard Funktionen):

- Neu.
- Öffnen.

- Speichern.
- Speichern unter.
- Ausschneiden.
- Kopieren.
- Einfügen.



3.2.2.6 ANHALTEN EINER SESSION

Der einzige Weg eine Session anzuhalten ist durch das Klicken auf den Button „Session anhalten“.

Tatsächlich hat es keine Konsequenzen für die anderen Teilnehmer, wenn der Tutor den Eutopia Client schließt oder die Session verlässt, ohne vorher auf den Session anhalten Button gedrückt zu haben.

3.2.3 SERVICE FUNKTIONEN

Dies sind nützlich Funktionen die folgendes ermöglichen:

1. Die Session in Vollscreen Modus anzusehen (nur in 3D Umgebung möglich).

2. Session aufnehmen.

3. Die allgemeinen Informationen der Session abrufen.

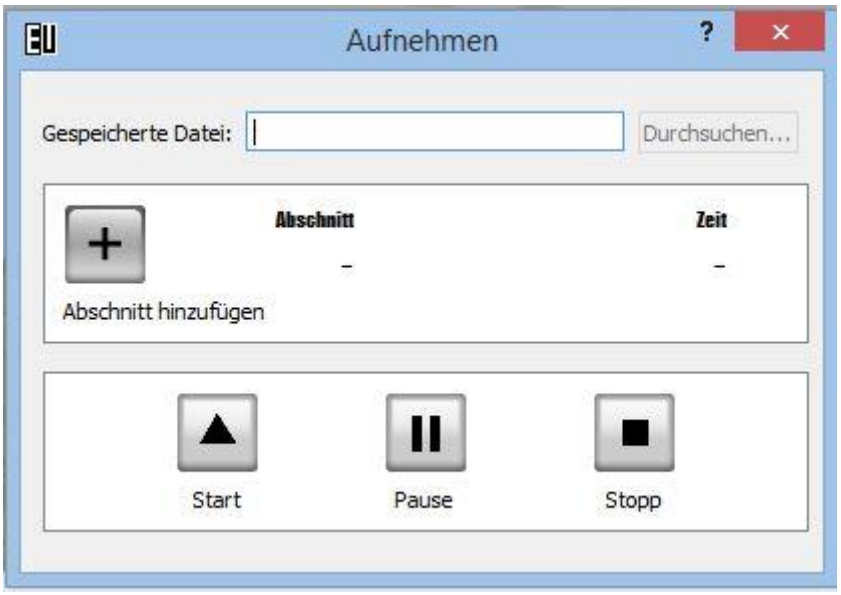
4. Die Session verlassen.

3.3 AUFNEHMEN EINER SESSION

Der Tutor kann eine Session aufnehmen, indem er den Button „Aufnehmen„ anklickt.

Es öffnet sich ein Fenster in dem man den Namen der zu speichernden Datei eingibt. Dann kann man die üblichen Aufnahmefunktionen nutzen:

1. Aufnehmen.
2. Pause.
3. Stopp.



Die aufgenommene Datei wird auf dem Server gespeichert. Dadurch kann der Tutor sogar seinen PC ausschalten, ohne die gesicherte Datei zu verlieren. Um die Aufnahme abzuspielen benutzen Sie den Button „Datei öffnen“ in Startfenster des Eutopia Client.